

Онлайн-курс Анастасии Пахоруковой «Разработка игровых и обучающих квестов»

1. Квест как обучающая игра

Понятие и типы квеста. Квест как способ организации перевёрнутого класса. Схема разработки. Документация: карточка квеста, правила и положения, сценарий, организационная схема.

2. Как начать разработку

Принцип МОСТА для выбора идеи квеста. Локационный, герметичный, дедуктивный, коммуникативный квест и их особенности. Создание карточки квеста.

Практика. Выберите идею для разработки собственного квеста. Опишите её с помощью шаблона «Карточка квеста». Укажите, какой из четырёх типов квеста вы планируете разрабатывать.

3. Локационный квест

Основные отличия, организационная схема. Деление игроков на команды. Способы уменьшения даунтайма. Реальный и виртуальный квест. Маршруты прохождения игры. Определение победителей.

4. Герметичный квест

Основные отличия, организационная схема. Способы уменьшения даунтайма. Реальный и виртуальный квест. Вход и выход в игру. Создание атмосферы квеста.

Практика. Разрабатываем способ деления участников на команды, порядок определения победителей. Прописываем требования к игрокам и решаем, как будем мотивировать их на участие. Оцениваем необходимость создания атмосферы квеста, использования артефактов и агентов.

5. Дедуктивный квест

Основные отличия, организационная схема. Деление игроков на команды. Способы уменьшения даунтайма. Реальный и виртуальный квест. Вход и выход в игру, определение победителей.

6. Коммуникативный квест

Основные отличия, организационная схема. Модерация игры. Реальный и виртуальный квест. Вход и выход в игру, определение победителей.

Практика. Продумываем механику своего квеста. Делим игровой процесс на этапы и устанавливаем время. Снижаем даунтайм путём введения подсказок, бонусов и автопереходов. Решаем, как будет организован вход и выход из игры.

7. Загадки и задания

Практическое занятие по разработке загадок и заданий. Понятие предельной сложности. Различные типы заданий и загадок. Разработка сюжета квеста. Использование агентов и артефактов.

Практика. Дополните сценарий квеста. Пропишите не менее 3 загадок и 2 заданий. Отметьте необходимость подготовки артефактов и агентов.

8. Организация и проведения

Вход и выход из игры, модерация квеста. Способы уменьшения даунтайма. Использование движков. Методы определения победителей.

Практика. Завершите работу над своим квестом. Сформируйте комплект документов, состоящий из карточки квеста, правил и положений, сценария и организационной схемы.